任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

THE Money Game II 「兜町の奇跡」

ザ・マネーゲームII

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

SFL-ZM



このたびはSOFELのファミリーコンピュータ用ゲーム・カセット『ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。このゲームをよりいっそうお楽しみいただくため、ご使用の前に必ずこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

使用上の注意

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックなどは避けてください。また絶対に分解しないでください。
②端子部に触れたり、水に濡らしたりしないよう、ご注意ください。
③シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油は、ケースが変質、変形する恐れがありますので、プラスチック部の清掃に用いないでください。
④テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
⑤長時間ゲームをする時は健康のため約1時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
⑥ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

CONTENTS ………もくじ

このカートリッジでは、株式会社アスキーから発売されているターボファイルおよびターボファイルIIが使用できます。ターボファイルの説明書も一緒にお読みください。

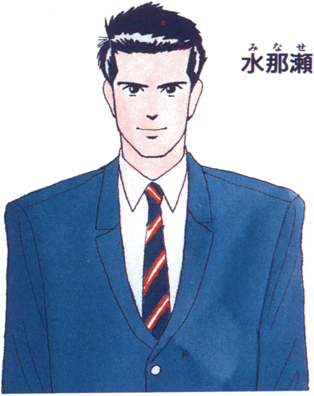
プロローグ

■ストーリー

現代の錬金術ともいうべき「株」が、億単位で取り引きされる街「兜町」。
その兜町の片隅の、古ぼけた雑居ビルの一室に小さな事務所を構える、若き証券コンサルタント「水那瀬　明」。
ある日、その彼の事務所に一人の老人が現れ、一ケ月でこの金を1,000万円にしてほしいと、水那瀬に200万円を預けていきます。
水那瀬は、この奇妙な依頼に戸惑いながらも、持ち前の好奇心からこれを引き受けたのでした…

そして、見事その依頼を達成した彼に、新たなる試練、株式トレーディングによる一騎打ちの話が持ち上がり「壬生省悟」という大きな影が立はだかってくるのでした…

■主要登場人物



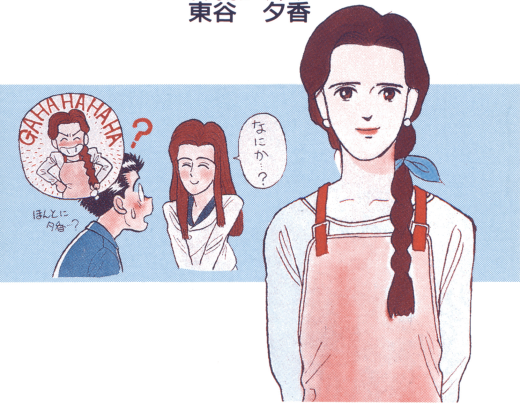
水那瀬　明

本物語の主人公

証券コンサルタントとして、兜町の一角に事務所を持つ（ただし、客足はほとんど無く、働いているのも彼一人きりだが…）。

人情もろく熱血漢、だが時には真実目な顔で大ボケをやってしまう、二枚目半のハーフボイルドである。しかしそこが数少ない客との信頼に一役買っている。

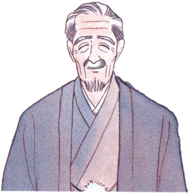
東谷　夕香



1章では水那瀬の事務所の階下の喫茶店のウエイトレス。2章からは水那瀬のアシスタントとして情報収集などに重要な活躍をする（…予定）。

生まれついての株に対する鋭い勘と情報収集分析力を持つ。

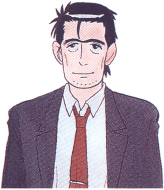
ウエイトレスの彼女とアシスタントの彼女。どちらが本当の夕香なのか、実の所、水那瀬にも分からない…



東谷源一郎

1章で、水那瀬のところに奇妙な依頼を持ちかけて来た老人。その素性は、証券業界一といわれる礼明証券の会長である。

東日新聞時事部記者。水那瀬の大学の先輩。その情報収集の速さと正確さには定評があるが、無類の賭け事好きである。

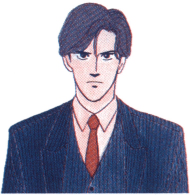


小日向史朗



大虎のオヤジ

水那瀬の行きつけの居酒屋"大虎"の看板オヤジ。大の野球好きで大阪の"阪仙タイヤーズ"の大ファン。豪快で気さくなオヤジの性格をしたって集まる客も少なくない。



楠岐　鷹也

礼明証券社員。礼明証券一の切れ者といわれる男。あることから水那瀬に対して敵愾心を燃やす。



桐原　剛造

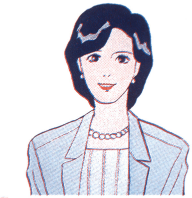
真正交易会長。いかにも傲慢そうな顔やその言動から誤解を受けやすいが、その言葉とは裏腹に社員のことを思う心は人一倍強い。



壬生　省悟

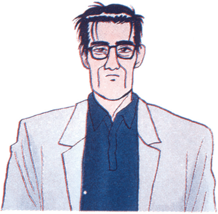
真正交易社員。2章で水那瀬のライバルとして登場。エリート然としていてキザ。

彼のトレーダーとしての実力は計り知れないものがあるが、それを鼻にかけているふしもみられる。



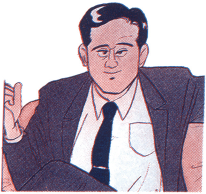
椎乃　理緒

女性週刊誌のジャーナリスト。仕事に情熱を燃やす。人当たりの良いその性格から、芸能界にも友人が多い。水那瀬の友人の一人。



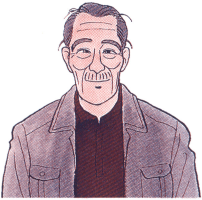
三村元悟郎

某、一流大学教授。水那瀬が大学時代、世話になり、意気投合した。研究のためなら寝食を忘れる。現在マッド・サイエンティスト気味。



邦川　耕次

お役所の役人。仕事柄真面目なエリート人間に見えるが、実は根っからの遊び人。やたらと交遊関係が広いのが売り物。



関谷蔵之助

時々、"大虎"に出没するのんべえのじいさん。一方的に、水那瀬を気に入り、話しかけてくる、このじいさんの正体は…!?

これこそ典型的なミーハーという超ブリッコ女子大生。夕香の友達（のはずなんですけど…）。必殺技：「やだ〜、うそ〜、しんじらんな〜い」攻撃。



国武さゆり

●その他の登場予定人物。

浦上　真砂………占い師
三屋　一生………芸人
伊吹　直文………医者
田部　伸介………床屋
麻生　俊也………一流商社マン
レ　イ………ホステス

コントローラーの使い方

Aボタン……………コマンドの決定
メッセージのページ送り
押し続けると、メッセージの早送り

Bボタン……………各コマンドのキャンセル

セレクトボタン……会社情報の表示（→P20）

十字キー……………矢印カーソルの移動
コマンドの選択
株数入力
銘柄選択

セレクトボタン+十字キー …パスワード入力時、入力位置の移動



スタートボタン、コントローラーIIは使用しません。

ゲームスタート

ファミリーコンピュータに『ザ・マネーゲームII』のカセットをセットし、スイッチを入れると、タイトルが表示されます。セレクトボタンか十字キーでカーソルを上下させて、初めからゲームをする（START）か、前の続きからする（CONTINUE）かを選び、Aボタンを押してください。



初めからゲームをするとき～「START」

「START」を選ぶと、次に「本編」を始めるのか「番外編」を始めるのかを選びます。「本編」「番外編」の内容は次の通りです。

●「本編」…………通常のバージョンです。得られる情報、ニュースが、実際に現実社会で起こってもおかしくないものをモデルにしています。

●「番外編」………息抜きバージョンです。普通の株取り引きに疲れたあなたを、現実では起こりそうもないとんでもないニュースや情報が、お待ちしています。

この後、画面ではプロローグが流れ、ゲームが始まります。

続きからするとき〜「CONTINUE」

『ザ・マネーゲームII』のコンティニューの方法は2種類あります。一つはパスワードによるもの、もう一つは株式会社アスキー発売の「ターボファイル」によるものです。タイトル画面で、コンティニューを選び、次にどちらでコンティニューをするのかを選びます。

パスワードコンティニューの場合は、前回書き写したパスワードを入力してください。1文字の間違いもなく入力されれば、パスワードを書き写した週からゲームを再開できます。

ターボファイルコンティニューの場合は、「ターボファイル」のコマンドを選び、Aボタンを押します。

途中でゲームをやめるとき～「SAVE」

　セーブは、毎週一回、日曜日にしかできません。日曜日になると「ひとやすみしますか？」と聞いてきますので、セーブをしたい場合は「はい」を、しない場合は「いいえ」を選んでください。「はい」を選んだときは、次にパスワードのセーブか、ターボファイルのセーブかを選んでください。パスワードのセーブの場合は、この時のパスワードが、画面に表示されますので、しっかりとメモしてください。Aボタンを押すと日付がかわり、月曜日になります。
ターボファイルのセーブの場合は、「ターボファイル」のコマンドを選び、Aボタンを押すと「かきこみちゅうです」というメッセージが出ます。正常にセーブができたときは、日付が月曜日に変わります。

ターボファイル・使用上の注意

★ターボファイルにうまくセーブ、またはコンティニューができないときは、次のことを確認してください。

●ターボファイルは、しっかり接続されているか。

●プロテクトスイッチはOFFになっているか。

●ファミコン本体のコネクタの部分が、汚れていないか。

●ターボファイルIIの場合、バンクセレクトスイッチの印と、数字がぴったりと合っているか。印が数字と数字の間にある場合、うまくセーブ、コンティニューできません。

> かきこみエリアが　ふそくしています
> つぎのデータを　けしても　いいですか
> 　○○○○○（ファイル名）

と表示されたときは、データが多くて、表示されているデータを消さないとセーブができません。消してもいい場合は「はい」を、だめな場合は「いいえ」を選んでください。

メイン画面の説明



プロローグが終わると、写真の画面になります。ここは主人公、水那瀬の事務所です。ここには6種類のアイコンがあります。これらのアイコンに矢印カーソルでクリックすることで、コマンドが進行していきます。

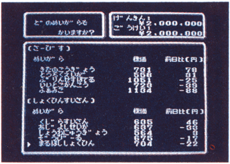
①パソコン…………主に、株式売買するときに使用。
②時計………………日時を進めるときに使用。
③電話……………… 電話をかけるときに使用。
④システム手帳……外出先を選択するときに使用。
⑤新聞………………新聞のニュースを見るときに使用。
⑥人形(2章のみ) …アシスタントを呼ぶときに使用。

1.パソコン



パソコンには、4種類のコマンドがあります。

①株を買う…「かう」



銘柄数は1章では20銘柄、2章では40銘柄です(巻末銘柄一覧表参照)。

この中から、自分の買いたい銘柄をカーソルで選び、Aボタンを押してください。株数は十字キーを上下に動かして入力します(左右は桁の移動)。

株式売買の最小単位は1,000株ですので、1,000株単位でしか売買できません。

現在の持ち金で、買うことの出来る株数が「3×千株まで」というように表示されていますので、それを参考に、決定してください。

※一回の取り引きで買うことのできる株数は20万株までです。もしそれ以上買いたい場合は、もう一度銘柄名を選択してください。
※購入できる銘柄数は、最大5銘柄までです。それ以上は買うことはできません。また、同銘柄でも買うタイミングが違うと2種類の違った銘柄とされます。

②株を売る…「うる」

株を売るときの方法は、「株を買う」時とほとんど同じです。



「うる」というコマンドを選択すると、現在手持ちの株が表示されます。売りたい銘柄を選び、Aボタンを押してください。手持ちの株がないときは「もち株はありません」と表示されます。

※今回、ザ・マネーゲームIIでは株式売買の「売買手数料」というものはありません。ですから、何度株を買い替えようが持ち金は減りません。

③業界情報

市場全体の状況、業界全般の情報を得ることができます。

④コンピュータホスト（2章のみ）

このコンピュータホストは2章のみ登場します。ここでは、証券会社でつかんだ専門的な情報を得ることができます。表示は「新聞」と同じ形式です。



会社情報と株式チャート

『ザ・マネーゲームII』には資料となる「会社四季報」は付いていません。その代わりに画面上で「会社情報」や「株式チャート」を見ることができます。

株を「うる」(または「かう」)を選択し、銘柄にカーソルを合わせて、セレクトボタンを押すと、会社情報が表示されます。

その時「週足チャート」か「日足チャート」かを選択すると、チャートが表示されます。週足チャートは最大過去21週、日足チャートは最大20日まで表示します。

週足チャートは週ごとの高値と安値を、日足チャートでは前日の株を起点としての上下を表示しています。

＊チャート表示中に十字キーの操作で次のことができます(キャンセルはセレクトボタンで)。

◆縦軸の目盛りの単位の変更
十字キーの左右

◆縦軸の上下移動
十字キーの上下

2.時計



ゲーム中、時間や日時を早く進めたいときに使用します。

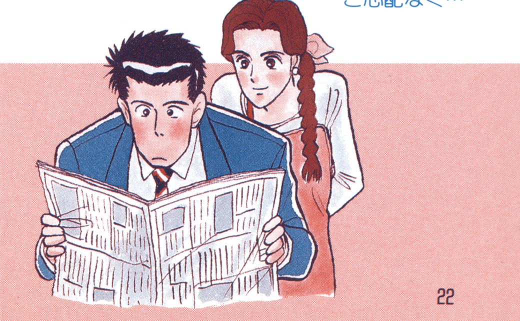
時計にカーソルを合わせてAボタンを押すと一日ずつ、セレクトボタンを押すと一時間ずつ時間が進んでいきます。



3.新聞



その日の新聞情報を見ることができます。
内容は、一般ニュースから広告、スクープまでといろいろあります。情報は毎日変化しています。じょうずに活用してください。
ちなみに新聞代は無料ですので。
ご心配なく…



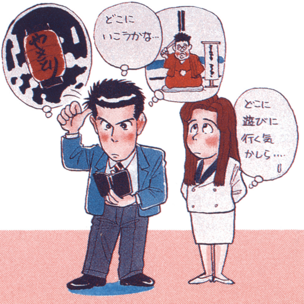
4.システム手帳



情報や融資を得るため、友人・知人を尋ねるときに使用します。

システム手帳にカーソルを合わせてAボタンを押すと、外出できる場所が表示されます。その中から、自分のいきたい場所を選択してください。

1章では、外出先は3ケ所ですが、2章では、ゲームが進むにつれて増えていきますので、注意してください。



5.電話



友人知人に電話をかけるときに使用します。
この電話アイコンでは、主として、相手先の在不在、情報の有無を確認するために使用します。この電話をじょうずに活用することが、このゲームでより多くの情報獲得への近道になります。
なお、この電話の料金は、ゲームの持ち金からは引かれませんので、ご安心を……！



6.人形



このアイコンは、2章でしか登場しません。人形をクリックすると、水那瀬のアシスタント（名前は…もう分かっていますよね！）を呼ぶことができます。

アシスタントには、次の2種類の情報を聞くことができます。

● 「はなす」をクリックすると…
　業界情報―4業種に関する業界情報を聞くことができます。

● 「きく」をクリックすると…
　現在の状況―水那瀬の現在の合計とライバル壬生の現在の合計を見ることができます。

時間の進み方

メイン画面では時間が少しずつ進んでいます（15分ずつ）。水那瀬の事務所での仕事は、朝8時に始まって、夕方6時に終わります。これが一日の基本単位です。

また、各アイコンを実行してもそれなりの所用時間が決まっています。下の表にそれらをまとめておきますので、参考にしてください。

アイコン	所用時間	
新聞・電話		15分
人形		30分
パソコン		1時間00分
外出（通常）		3時間00分
外出（喫茶店）		30分
外出（クラブ）	4時以前	3時間00分
	4時以降	一日が終わる
外出（大虎）	4時以前	30分
	4時以降	一日が終わる

注）3時以降の外出など、そのアイコンを実行し戻ってくると6時を過ぎてしまうとき、自動的に翌日になってしまいます。気をつけてください。

ゲームの進め方



★1章では…

まず初めに、ゲームをスムーズに進めるうえで、早くアイコンに慣れることが先決です。とにかく時間の許すかぎりアイコンを試してみましょう。

1章でのキーポイントは、とにかく情報収集です。ここでは、情報を得ることの出来る場所は限定されているので、こまめに顔を出しましょう。そして、そこで得た情報を吟味、分析し、またチャートなども参考にして、売買する株を決定しましょう。

★2章では…

2章でのキーポイントは、情報収集と資金調達です。

水那瀬に初めに渡される資金は500万円です。このままで勝負を始めるのもいいですが、壬生に勝てる見込みは大変低いものになってしまいます（なぜなら、壬生もまた資金集めを行っているのですから…）。壬生に勝つ確率を少しでも高くするためにも、友人知人をまわって、融資を頼んでいきましょう。彼らが無理でも、だれかを紹介してくれるかも知れません。とにかく「説得」して「説得」して、「説得」しまくりましょう。一度でダメなら二度三度今日がダメなら、明日あさってとやってみましょう。うまくいけば、あなたの資金は2千万円になるはずです。

2章では情報収集は、登場人物が多いために大変困難になってきます。アシスタントからは、短時間にいつでも情報を聞くことができますが、他の人達はそうはいきません。会いにいって、帰ってくるのに3時間必要です。もし相手がいなかったら、それこそ時間のムダです。そのためにも、電話を活用しましょう。電話は無料で、時間もたいしてかかりません。

情報を集め終わったら、次は株の売買です。ここで注意することは、ずばり、タイミングです。株は生き物と同じで、その時々で表情はクルクル変化しています。うまくその変化を読み取り、タイミングをつかまえるのが勝利への近道です。



ゲームオーバーの条件

1.取引金額不足

1章で、30万円以下、2章では、300万円以下になると、取引金額不足ということでゲームオーバー。

2.信用喪失

融資金の返金依頼に来た客を３回、怒らせて帰宅させてしまったとき。相手の信用を著しく損ねたということでゲームオーバー。

3.目標達成不可能

1章で、期限の4月30日までに目標額にとどかなかったとき。
2章で、7月31日時点の持ち金が「壬生」を下回っているとき、または、7月31日以前に「壬生」が10億円を達成したとき。
以上の場合、ゲームオーバーです。

銘柄一覧表（めいがらいちらんひょう）

電機（でんき）	食品水産（しょくひんすいさん）	輸送運輸（ゆそううんゆ）
阿蘇通（あそつう） 東セラ（とう） 東立電気（とうたちでんき） 松上電気工業（まつうえでんきこうぎょう） 山電工（さんでんこう）	鯨水産（くじらすいさん） 味良製菓（あじよしせいか） 昭和乳業（しょうわにゅうぎょう） 象麦酒（ぞうビール） 丸星食品（まるぼししょくひん）	花形自動車（はながたじどうしゃ） 産田技研（さんだぎけん） 高井造船（たかいぞうせん） 南部急行（なんぶきゅうこう） しろねこきょうと
石油化学（せきゆかがく）	**鉄鋼機械（てっこうきかい）**	**商業金融（しょうぎょうきんゆう）**
ウメフィルム 三友石油化学（みつともせきゆかがく） 武川薬品（たけかわやくひん） 后生堂（ごせいどう） 金紡（かなぼう）	旧日鉄（きゅうにってつ） ハンマー鉄工（てっこう） 小熊鉄鋼（こぐまてっこう） 荒世渡製作（あらよっとせいさく） 本気改農機（まじかいのうき）	諸井物産（もろいぶっさん） 三友商事（みつともしょうじ） 一二の産業（いちにさんぎょう） 無時信販（ないときしんぱん） 山村証券（やまむらしょうけん）
サービス	**建設（けんせつ）**	
北野興業（きたのこうぎょう） 東竹映画（とうちくえいが） プリンセスホテル いいとこ観光（かんこう） ファミコ	粕井建設（かすいけんせつ） 牛川組（うしかわぐみ） 小和ハウス（しょうわ） 積立ホーム（つみたて） 手抜工務店（てぬきこうむてん）	

アイデア大募集！

ゲーム・アイデア部門
ゲーム・デザイン部門

ソフエル企画部では、よりユーザーの方に楽しめるゲームソフト作りをめざして、このたび、一般の方からのゲームアイデア募集を開始することになりました。あなたの全想像力を結集したゲーム・アイデアを制作担当者にぶつけてください。

■ゲーム・アイデア部門

書式は自由。文章でも、イラストでも、なんでもOKです。また、そのレベルについても問いません。簡単なアイデア（発想）でもOK！　例えばこんなことでも…①こんなゲームをやってみたい…(だから、こうして！)②このマンガ（あるいはアニメ、映画、小説など）をゲームにするなら…（こうしたら！）。

資　格：年齢、性別、プロ、アマ問わず。

応募方法：氏名、住所、年齢、電話番号、職業を忘れずに記入の上、あなたのアイデアをなるべくわかりやすく詳しく書いて、必ず封書かハガキでお送りください。

■ゲーム・デザイン部門

将来、ゲーム作家になることをめざすひとたちへの、大きなチャンスの場です。まずは、自分が考えたオリジナルゲームの背景と全体のシステムを文章と図式で（さらに、シナリオと操作方法を）明記し、送ってください。必ずしもその時点で完全である必要はありません。折り返し、こちらからアドバイスいたします。

資　格：16歳以上（高校生以上）の方。
性別、プロ、アマ問わず。

応募方法：氏名、住所、年齢、電話番号、職業を忘れずに記入の上、必ず封書でお送りください。

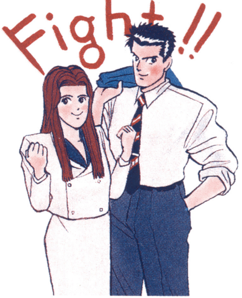
■注意

各審査はソフエル企画部が責任をもって執り行ないます。アイデア部門の優秀な作品には、ソフエルより記念品をお送りいたします。また、デザイン部門の採用候補者に選ばれた方には、その旨、通知いたします。

なお、採用決定作品の著作権、その他いっさいの権利は㈱ソフエルに帰属します。

■あて先

〒111　東京都台東区浅草橋1-13-6
開幸ビル
(株)ソフエル　企画部「アイデア募集」係
「デザイン募集」係



ゲーム内容等についての電話でのお問い合わせには、残念ながらお答えできませんことをご了承ください。

この作品はフィクションであり、実在の人物名、団体名、事件などとは一切関係ありません。

TF
TURBOFILE



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

企画・制作・販売
SOFEL
株式会社 ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F